



Pro Bridge 610

Instructions

Bedienungsanleitung

Mode d'emploi

Instrucciones de Funcionamiento

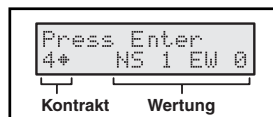
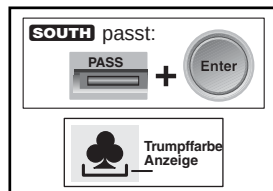
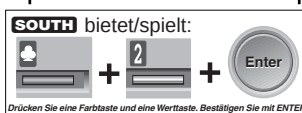
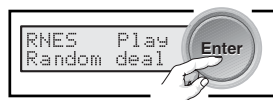
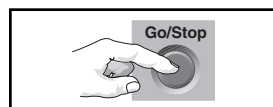
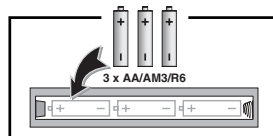
Istruzioni d'uso

Handleiding

SCHNELLSTART

Folgen Sie diesen Schritten, um Ihren neuen Bridgecomputer sofort auszutesten!

- 1 Öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des Geräts indem Sie die Abdeckung in Pfeilrichtung schieben. Legen Sie 3 AA (AM3/R6) Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein. Nutzen Sie den AC/DC Adapter, verbinden Sie diesen mit dem Gerät (s. 6.3), und schliessen Sie ihn an ein Stromnetz an.
- 2 Drücken Sie auf die Verschluss der Abdeckung und heben Sie diese ab. Sie können die Abdeckung dann in die Unterseite des Geräts schieben. Praktisch und einfach während Sie spielen.
- 3 Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten. Im Display wird nun das Hauptmenü mit (PGSI^{BLR}) angezeigt - Sie sind startklar! *Wird dies nicht angezeigt, drücken Sie **ESCAPE**, um zum Hauptmenü zu gelangen.*
- 4 Das blinkende P zeigt die aktuelle Option an, in diesem Fall Play (Start). Drücken Sie **ENTER** und das nächste Menü wird angezeigt.
- 5 Sie sehen RNES im Display und R blinkt. Dies bedeutet Random deal (Zufallsausgabe). Bestätigen Sie mit **ENTER** und der Computer wird automatisch austeilen. *Sind Sie mit der Verteilung nicht zufrieden, drücken Sie **ESCAPE** und dann wieder **ENTER** für eine neue Ausgabe.*
- 6 Ihre Karten und die bisher gemachten Gebote werden angezeigt. Süd (**SOUTH**) blinkt. Sie sind also an der Reihe zu reizen. Drücken Sie eine Taste für eine Farbe (♠/♥/♦/♣) und dann eine Werttaste (2/3/4...), um Ihr Gebot einzugeben. Sie können auch mit der **NO TRUMP** Taste auswählen, dass Sie keinen **Trumpf** (sans Atout) ansagen. Bestätigen Sie schliesslich mit **ENTER**. Später sehen Sie, dass Sie auch mit den Cursor-Tasten Eingaben vornehmen können. Um zu passen, drücken Sie einfach **PASS** und dann **ENTER**. Die Reizung ist beendet nachdem 3mal (P) gepasst wurde. Das Display zeigt nun Ihre Karten und die des Dummys. Die Trumpffarbe wird unterstrichen angezeigt. Das Spiel kann beginnen.
- 7 Sie sind am Zug - **SOUTH** blinkt. Oder der Computer beginnt und Süd blinkt, wenn Sie am Zug **SOUTH** sind. Der Computer spielt für Ost, West und Nord (wenn Nord nicht Alleinspieler oder Dummy ist). Ist Nord Alleinspieler oder Dummy, spielen Sie sowohl für Nord als auch für Süd. Spielen Sie, indem Sie die Farbe und den Wert eingeben, sowie mit **ENTER** bestätigen. *Ist der Stich komplett, wird die Bewertung angezeigt. Drücken Sie **ENTER**, wie aufgefordert. Setzen Sie dann das Spiel fort bis alle 13 Stiche gemacht wurden.*
Das ist schon alles. Sie haben die Grundlagen gelesen!



Drücken Sie **GO/STOP**, um Ihr Spiel zu unterbrechen. Es wird gespeichert. Drücken Sie **GO/STOP** erneut, um fortzusetzen.

INHALTSANGABE

SCHNELLSTART

EINLEITUNG

TASTEN UND FUNKTIONEN

1. LOS GEHTS: DIE GRUNDLAGEN

- 1.1 Anschalten
- 1.2 Das Menü
- 1.3 Bereit? Zeit zu spielen!
- 1.4 Die Reizung...
- 1.5 ... das Spiel
- 1.6 Die Abrechnung
 - a. Team mit 4
 - b. Rubber Bridge
- 1.7 Neu starten

2. OPTIONEN DES HAUPTMENÜS

- 2.1 Das Ausgabemenü
- 2.2 Eine Spielart/-stufe auswählen
 - a. Rubber Bridge
 - b. Team mit 4
 - c. Computer spickt
- 2.3 Toneffekte AN/AUS
- 2.4 Display einstellen
- 2.5 Bietsysteme
- 2.6 Spracheinstellung
- 2.7 Abrechnung löschen

3. OPTIONEN DES AUSGABEMENÜS

- 3.1 Zufallsausgabe
- 3.2 Gespeicherte Verteilung
- 3.3 Individuelle Verteilung
- 3.4 Wiederholen

4. BEARBEITUNGSMENÜ

- 4.1 Individuelle Verteilung spielen
- 4.2 Eine Verteilung bearbeiten
- 4.3 Den Eröffner/die Gefahrenlage wechseln
- 4.4 Die Hände durchwechseln

5. ZUSATZFUNKTIONEN

- 5.1 Alle Hände einsehen
- 5.2 Regelverstöße
- 5.3 Tipp-Funktion
- 5.4 Rücknahmen
- 5.5 Automatik
- 5.6 Verlauf einsehen
- 5.7 Abrechnung einsehen
- 5.8 Spielmemory

6. TECHNISCHE ANGABEN

- 6.1 Die ACL-Funktion
- 6.2 Pflege und Wartung
- 6.3 Technische Spezifikationen

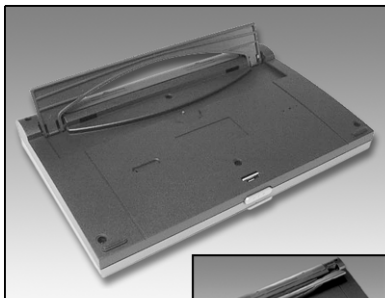
Anhang A: Informationen zu Reizungssystemen

Anhang B: Informationen zur Abrechnung

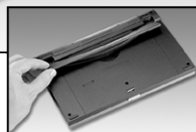
PROBLEMLÖSUNGEN

NEUES DESIGN FÜR EINFACHE BEDIENUNG!

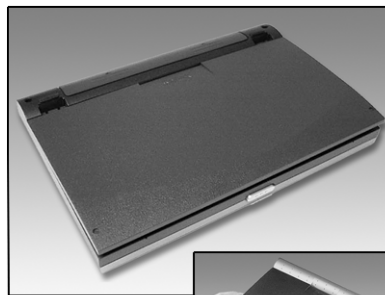
EINGEBAUTER STANDFUSS



Stellen Sie das Gerät auf, um das LCD besser einzusehen.

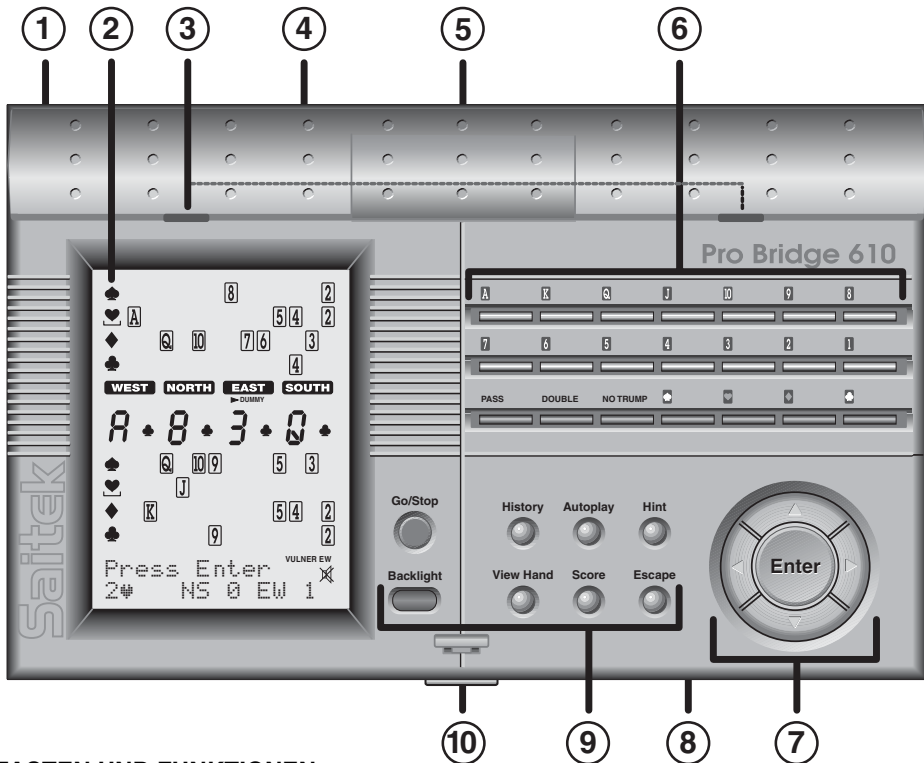


PRAKTISCHE ABLAGE DER ABDECKUNG



Schieben Sie die Abdeckung einfach unter das Gerät.





TASTEN UND FUNKTIONEN

1. **AC Adapteranschluss:** für die Verwendung eines AC Adapters.
2. **LCD Display:** zeigt Spielinformationen an.
3. **Abdeckungshalter:** schieben Sie die Abdeckung zur Aufbewahrung in die Unterseite des Geräts.
4. **Standfuß:** kann ausgeklappt werden, um das Gerät im besseren Sichtwinkel aufzustellen.
5. **Batteriefach:** befindet sich auf der Unterseite. Sie benötigen 3 AA Batterien.
6. **TASTEN FÜR DIE REIZUNG/DAS AUSSPIELEN:**
 - **A/♠/Q... 8/7/6 Werte:** aktivieren Sie diese Tasten, um den Wert einer Karte einzugeben. 11 wird für die Reizung benötigt.
 - **PASS:** aktivieren Sie diese Taste, um zu passen (F).
 - **DOUBLE:** drücken Sie (♣), um zu kontrieren oder (♠) für ein rekontriertes Spiel.
 - **NO TRUMP:** drücken Sie um Sans Atout einzugeben.
 - **♠/♣/♥/♦ Farbtasten:** wählen Sie die Farbe aus.
7. **CURSOR-TASTEN/ENTER:**
 - **◀/▶ Cursor-Tasten:** zur Navigation durch Menüoptionen/Karten.
 - **▲/▼ Cursor-Tasten:** drücken Sie ▼ um eine Auswahl zu treffen. Drücken Sie ▲ um abzubrechen (bevor Sie **ENTER** eingeben).
- **ENTER:** drücken Sie diese Taste, um Eingaben zu bestätigen oder Auswahlen zu treffen.
8. **ACL:** setzt Ihr Gerät zurück und nimmt statische Aufladung vom Computer (s. 6.1).
9. **SPIEL-/FUNKTIONSTASTEN:**
 - **GO/STOP:** schaltet das Gerät an oder aus. Beim Ausschalten wird das Spiel gespeichert und kann später fortgesetzt werden.
 - **HISTORY:** über diese Funktion können Sie den Spielverlauf einsehen.
 - **AUTOPLAY:** aktivieren Sie diesen Modus, wird der Computer Ihr Blatt übernehmen und alle Hände spielen.
 - **HINT:** die Tipp-Funktion kann jederzeit aufgerufen werden, um aktive Vorschläge zum Ausspielen abzurufen.
 - **BACKLIGHT:** hiermit schalten Sie die Beleuchtung zu/ab.
 - **VIEW HAND:** hiermit können Sie alle Hände der Reihe nach durchgehen und einsehen.
 - **SCORE:** diese Taste ruft die Wertung auf.
 - **ESCAPE:** wird zum Abbrechen von Aktionen oder Auswahlen genutzt. Sie können hiermit auch ein Ausspielen abbrechen und neu starten.
10. **Abdeckungs-Freigabe:** drücken Sie kurz hierauf, um den Abdeckungsverschluss zu öffnen.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

... zum Kauf dieses aufregenden Pro Bridge 610 von Saitek, einem Computer, der Sie unterhält und herausfordert! Lernen Sie Bridge von einer ganz neuen Seite kennen! Mit diesem Gerät haben Sie jederzeit einen Partner und können überall sofort spielen. Pro Bridge 610 ist dabei ein abwechslungsreicher Mitspieler, der über zahlreiche Funktionen verfügt, die das Spiel noch interessanter gestalten und Ihnen - wenn erwünscht - jederzeit Hilfestellung gibt. Die Spielstufen sind sowohl für Einsteiger als auch für Clubspieler geeignet. Auf den höchsten Stufen kann Pro Bridge 610 sogar Turnierspieler herausfordern. Wir bitten Einsteiger unbedingt, sich in die Regeln von Bridge mit Hilfe von Büchern oder Internet einzulesen. Kennen Sie diese Regeln bereits, können Sie direkt über den Schnellstart ein Spiel starten.

1. LOS GEHTS: DIE GRUNDLAGEN

1.1 Anschalten

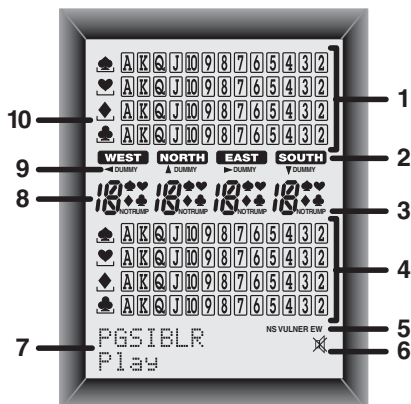
Ihr Pro Bridge 610 benötigt 3 AA Batterien. Sie finden das Batteriefach auf der Unterseite des Geräts. Um es zu öffnen, schieben Sie die Abdeckung in Pfeilrichtung. Legen Sie die Batterien gemäss der eingezeichneten Polarität ein. Wir empfehlen Ihnen, alkaline, neue Batterien zu nutzen.

Optional können Sie dieses Gerät auch über einen AC/DC Stromadapter betreiben. Nutzen Sie bitte nur den in Abschnitt 6.3 beschriebenen Adapter. Andernfalls kann es zu Beschädigungen am Gerät führen. Schliessen Sie den Adapter zunächst an das Stromnetz und verbinden Sie ihn dann mit Ihrem Pro Bridge. Mehr zur Nutzung mit Adapter finden Sie unter 6.2.

Wichtig: Sie sollten auf jeden Fall Batterien einlegen. So wird Ihr Spielstand gespeichert - auch bei Stromausfall.

Um Ihr Gerät anzuschalten, drücken Sie **GO/STOP**. Nach einer kurzen Startroutine erscheint das Hauptmenü und es wird (PGSIELR) angezeigt. Ihr Computer ist spielbereit. Reagiert das Gerät nicht, ist dies zumeist auf statische Aufladung zurückzuführen. Um zu Entladen, nehmen Sie einen spitzen Gegenstand (z.B. Büro-

DETAILS ZUR LCD-ANZEIGE



- 1. Blatt des Dummys:** hier sehen Sie das Blatt des Dummys bzw. Ihr Blatt für Nord falls Süd Dummy ist. Drücken Sie **VIEW HAND** mehrmals, werden alle Hände der Reihe nach angezeigt.
- 2. Spieler/Position - Anzeige (WEST / NORTH / EAST / SOUTH):** die Anzeige blinkt für den Spieler, der aktuell an der Reihe ist.
- 3. Anzeige für Sans Atout**
- 4. Blatt von Süd:** zeigt das Blatt für Süd an oder das Blatt des Dummys falls Süd Dummy ist. Drücken Sie **VIEW HAND** mehrmals, werden alle Hände der Reihe nach angezeigt.
- 5. Anzeige für Gefahrenlage**
- 6. Anzeige für abgeschalteten Ton:** wird angezeigt falls Sie den Ton abgeschaltet haben.
- 7. Anzeige von Menü/Reizung/Ausspielung:** hier wird geboten, ausgespielt oder durch das Menü navigiert. Sie sehen alle Informationen hierzu in diesem Bereich angezeigt.
- 8. Anzeige für das aktuelle Gebot/den aktuellen Stich**
- 9. Anzeige für den Dummy**
- 10. Anzeige für die Trumpffarbe:** das unterstrichene Symbol (♠/♥/♦/♣) steht für die aktuelle Trumpffarbe.

klammer), stecken diesen in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite des Geräts und halten für ca. 2 Sekunden gedrückt.

Der Speicher wird gelöscht und die Entladung vom Gerät genommen.

1.2 Das Menü

Bevor Sie lernen das Spiel zu starten, wollen wir Ihnen kurz das Menü Ihres Pro Bridge 610 erklären. Verstehen Sie das Grundprinzip, wird es später einfacher, die Zusatzfunktionen und Optionen einzustellen.

Einen Überblick zum Hauptmenü finden Sie in der Übersicht Menüsystem unter Abschnitt 2. Sollten Sie im Menü nicht genau wissen, wo Sie sind, hilft diese Übersicht.

Mit **ESCAPE** kommen Sie immer wieder aus den Untermenüs in die nächsthöhere Stufe. Drücken Sie mehrmals **ESCAPE**, landen Sie sicher wieder im Hauptmenü.

Einen Überblick zum Menüsystem und allen seinen Optionen finden Sie unter Abschnitt 2.

So navigieren Sie durch das Menü:

- ein blinkender Buchstabe zeigt die aktuell aufgerufene Option/Menüauswahl an.
- die Tasten ► und ◄ bewegen den Cursor durch die Auswahl.
- mit der Taste ▼ blättern Sie von Linie zu Linie.
- mit der Taste ▲ löschen Sie die letzte Eingabe.
- bestätigen Sie eine Auswahl mit **ENTER**.
- mit **ESCAPE** blättern Sie das Menü zurück.

1.3 Bereit? Zeit zu spielen!

Nach dem Anschalten, erscheint im Display (PGSIBLR) *Ist dies nicht der Fall, sollten Sie ESCAPE drücken, bis die Anzeige erscheint.* P blinkt und Play wird angezeigt. Der blinkende Buchstabe zeigt die aktuelle Option an. Mit der Taste ► können Sie nun durch die Optionen blättern:

```
P - Play
► G - Game level
► S - Sound on/off
► I - BL Intensity
► B - Bidding systems
► L - Language
► R - Reset score
```

Auf jede dieser Optionen gehen wir noch getrennt ein. Aber jetzt zum Spiel! Drücken Sie **ENTER**, um die Option

ESCAPE BETÄTIGEN: BITTE LESEN SIE DIESEN HINWEIS!

Drücken Sie **ESCAPE** während einer Reizung oder eines Ausspielens wird das Spiel sofort gelöscht.

Bitte beachten Sie dies, um nicht versehentlich abubrechen.

PLAY zu bestätigen. Der Computer geht zum nächsten Menü über - dem Menü, das die Ausgabeoptionen beinhaltet. Es wird P angezeigt. RNEs blinkt und R wird angezeigt. Falls erforderlich, blättern Sie mit Random deal oder ► bis ◄ angezeigt wird. Mit ► können Sie durch die Optionen dieses Untermenüs blättern:

```
R - Random deal
► N - By deal no.
► E - After edit
► S - Same deal
```

Auf diese Optionen gehen wir in Abschnitt 3 noch genauer ein. Jetzt spielen wir mit der Zufallsausgabe.

Bestätigen Sie die Anzeige R mit **ENTER**.

Der Computer verteilt nun die Karten und die Reizung kann beginnen.

Wollen Sie die Verteilung wiederholen, drücken Sie einfach **ESCAPE** und dann nochmals **ENTER**.

1.4 Die Reizung...

Sind die Karten ausgeteilt, wird das Blatt von Süd unten auf dem Display angezeigt. Alle Gebote werden ebenfalls erscheinen und **SOUTH** blinkt, um anzuzeigen, dass Sie an der Reihe sind. Die Gefahrenlage (falls vorhanden) wird ebenfalls sichtbar.

Die erste Linie des Displays zeigt nun alle Symbole, die Sie zur Eingabe benötigen: Pass/Treff/Karo/Coeur/Pik/sans Atout).

Sie haben 2 Möglichkeiten der Eingabe:

- **direkte Eingabe über Tasten:** drücken Sie eine Farbe (♠/♥/♦/♣) oder **NO TRUMP** und dann einen Wert (2/3/4...). Haben Sie die Farbe ausgewählt, wird diese angezeigt. Ebenso bei der Wertauswahl. Bestätigen Sie mit **ENTER**. Um zu passen, drücken Sie einfach **PASS** und dann **ENTER**.

• **Eingabe mit den Cursor-Tasten:**

drücken Sie ► oder ◀ und der Cursor bewegt sich zum gewünschten Farbsymbol. Drücken Sie ▼, um diese auszuwählen. Die erste Linie zeigt nun Werte an 1234567. Bewegen Sie wieder ► oder ◀, um einen Wert auszuwählen, und bestätigen Sie mit ▼. Drücken Sie schliesslich **ENTER** und die Eingabe ist ausgeführt.

Der Computer wird nun für die anderen Hände bieten. Blinkt **SOUTH** wieder, geben Sie Ihr nächstes Gebot ein. Jetzt kommt hinzu, dass der Computer eventuell **R** für verdoppeln und **d** für erneut verdoppeln anzeigt. Geben Sie Ihre Ansage wie oben beschrieben ein, und drücken Sie, wenn gewünscht, **DOUBLE** und dann **ENTER**. (Oder wählen Sie mit dem Cursor ▼, **d** oder **R** aus und drücken dann **ENTER**).

Die Reizung wird durch 3 aufeinanderfolgende **PASS** beendet. Jetzt wird der Computer direkt mit dem Spiel beginnen.

Der Computer hat 2 Systeme voreingestellt - American Standard und Team Bridge.

1.5 ...das Spiel

Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird Alleinspieler, sein Partner wird Dummy. Der Spieler rechts des Dummys eröffnet. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ziel ist es, so viele Stiche wie möglich zu machen.

Sind Sie an der Reihe zu eröffnen, wird **SOUTH** blinken.

Ist die erste Karte ausgespielt, sehen Sie folgendes angezeigt:

- die Farben und Werte der gespielten Karten in der Mitte des Displays.
- das Blatt des Dummys und Ihr Blatt.
- die Anzeige für DUMMY unter **WEST**, **NORTH**, **EAST**, oder **SOUTH**
- ein Farbsymbol ♠/♥/♦/♣ auf der linken Seite wird unterstrichen sein.

Dies zeigt die aktuelle Trumpffarbe an.

Der Computer wird Ost und West spielen. Und Nord nur, wenn Nord nicht Alleinspieler oder Dummy ist. Ist Nord Alleinspieler oder Dummy, spielen Sie für Nord und Süd. Immer wenn Sie an der Reihe sind, wird entweder **SOUTH** oder **NORTH** blinken.

WICHTIGE INFORMATIONEN ZUR REIZUNG / ZUM AUSSPIELEN

- Ändern Sie Ihre Meinung nachdem Sie bereits Farbe und Wert einer Karte gewählt haben, diese jedoch noch nicht mit **ENTER** bestätigt haben, können Sie mit ▲ abbrechen und neu eingeben.
- Ist nur die Ausspielung einer einzigen Karte möglich, spielt der Computer diese automatisch.
- Ist nur noch eine Karte übrig, spielt der Computer diese automatisch.
- Eine ungültige Eingabe wird nicht akzeptiert. Sie hören einen Signalton.
- Passen alle Seiten, wird **All Pass** und **Ø** angezeigt. Ist dies der Fall, drücken Sie **ESCAPE**, um neu zu starten.
- Drücken Sie **ESCAPE** während der Reizung oder des Ausspielens, wird sofort abgebrochen. Die Karten werden neu verteilt.

Sind Sie an der Reihe, zeigt Linie 1 des Displays Ihre Farben ♠♥♦♣, den aktuellen Spieler (z.B. **S** für Süd) und eventuell die Gefahrenlage an.

Ist nur eine Ihrer Karten für diesen Stich spielbar, wird sie automatisch ausgespielt.

Haben Sie eine Farbe ausgewählt, werden die Werte angezeigt (z.B. **AQ943**). Wählen Sie eine Karte aus. Dies funktioniert wie bei der Ansage:

• **Direkte Eingabe über Tasten:**

drücken Sie eine Farbe (♠/♥/♦/♣) und dann einen Wert (A bis 2). Bestätigen Sie mit **ENTER**.

• **Eingabe mit den Cursor-Tasten:**

drücken Sie ► oder ◀ und der Cursor bewegt sich zum gewünschten Farbsymbol. Drücken Sie ▼, um diese auszuwählen. Die erste Linie zeigt nun Werte an Bewegen Sie wieder ► oder ◀, um einen Wert auszuwählen und bestätigen Sie mit ◀. Drücken Sie schliesslich **ENTER** und die Eingabe ist ausgeführt.

Der Computer wird das Ausspielen fortsetzen.

Wurde der Stich gewonnen, zeigt Linie

2 die Abrechnung und die Anzahl der bisher gemachten Stiche für Nord/Süd und Ost/West (z.B. 2♠ NS 4 EW 2). Drücken Sie **ENTER**, um den nächsten Stich auszuspielen.

1.6 Die Abrechnung

Nach dem letzten Stich wird die Abrechnung angezeigt. Die Art der Anzeige hängt von der Spielart ab.

a. Team mit 4 - Abrechnung

Um dies besser zu erklären, sehen Sie zunächst einige Beispiele:

- Ergebnis: W 3♠ = / EW 120
Linie 1 zeigt, dass der Alleinspieler **WEST** einen Kontrakt mit 3♥ geboten und erfüllt hat (=); Linie 2 zeigt die Punktzahl 120 für Ost/West.
- Ergebnis: N 4♠ -2 / NS 50
Linie 1 zeigt, dass der Alleinspieler **NORTH** einen Kontrakt mit 4♠ geboten und um 2 Stiche verfehlt hat (-2); Linie 2 zeigt die Punktzahl 50 für Nord/Süd.

An dieser Stelle können Sie entweder mit **ESCAPE** wieder zum Ausgabemenü gehen oder mit **ENTER** die Abrechnung speichern und den Computer dieses Spiel für alle 4 Hände spielen lassen. Drücken Sie **ENTER**, sehen Sie wie **Replay-ing** kurz angezeigt wird, heisst der Computer geht in den Auto-Modus und spielt. Nach Ausspielen des letzten Stiches, werden Sie aufgefordert, **ENTER** zu drücken. Die Abrechnung wird wieder angezeigt. Dieses Mal jedoch zeigt Linie 2 auch die Internationalen Match Points an (z.B. N 3♠ +2 und dann IMP: 0).

Drücken Sie **ENTER**, um den nächsten Teil der Abrechnung einzusehen, die Anzahl der insgesamt gespielten Stiche und den kumulierten IMP-Faktor für beide Teams (z.B. deals 2 und dann IMP: 0/14). Drücken Sie schliesslich **ENTER**, um zum Ausgabemenü zurückzukehren.

b. Rubber Bridge - Abrechnung

Drücken Sie nach dem letzten Stich **ENTER**, wird die Abrechnung angezeigt. Linie 1 zeigt z.B. E 4♠ = (Alleinspieler **EAST** hat den Kontrakt mit 4♠ geboten und erfüllt). Linie 2 zeigt Über- und Unterstiche an - z.B. AL: 0 BL: 80

An dieser Stelle, können Sie mit **ES-**

CAPE zurück zum Ausgabemenü oder - indem Sie mehrmals **ENTER** drücken - Abrechnungen einsehen und speichern. Hier einige Beispiele:

- Anzeige der aktuellen Wertung vor einem Rubber (für Nord/Süd und dann Ost/West):
Total NS: / AL:150 BL:0
Total EW: / AL:0 BL:80
- die kumulierte Abrechnung der vorherigen Rubber:
Total Point/ NS:0 EW:0.

Drücken Sie **ENTER** oder **ESCAPE**, um zum Ausgabemenü zurückzukehren.

1.7 Neu starten

Sie können jederzeit ein Spiel unterbrechen und neu starten - einfach **ESCAPE** drücken. Das Ausgabemenü erscheint. Drücken Sie **ENTER**, um erneut zu starten. *Achtung: drücken Sie **ESCAPE** versehentlich, brechen Sie das aktuelle Spiel ab und können es nicht fortsetzen.*

2. OPTIONEN DES HAUPTMENÜS

Eine Abbildung hierzu finden Sie in diesem Abschnitt. Sie gibt Ihnen einen Gesamtüberblick zu allen Optionen.

Das Hauptmenü ist immer der Ausgangspunkt und gibt Ihnen Zugang zu weiteren Untermenüs oder Optionen. Wie in Abschnitt 1.3 beschrieben, wird das Hauptmenü mit **PGSIBLR** angezeigt. Der blinkende Buchstabe zeigt die jeweils aktive Option. Sie können mit ► durch die Optionen blättern und folgende aufrufen:

```
P - Play
► G - Game level
► S - Sound on/off
► I - BL Intensity
► B - Bidding systems
► L - Language
► R - Reset score
```

Wir gehen auf jede einzelne genau ein.

*Tipp: Um das Menü zu verlassen ohne eine Einstellung zu ändern, drücken Sie einfach **ESCAPE**.*

2.1 Das Ausgabemenü

[Hauptmenü: **PGSIBLR**]

Ihr Computer bietet einige interessante Optionen zur Kartenverteilung. Sie haben folgendes zur Verfügung:

- Zufallsausgabe: der Computer verteilt die Karten nach Zufallsberechnung.
- gespeicherte Verteilung: diese sind nummeriert von 1 bis 999.999.
- individuelle Verteilung: Sie können selbst Hände eingeben.
- Wiederholung: wiederholen Sie das letzte Spiel.

Um vom Hauptmenü zum Ausgabemenü zu gelangen, bestätigen Sie das blinkende P mit **ENTER**. Es wird das Ausgabemenü mit RNES angezeigt. Details finden Sie in Abschnitt 3.

2.2 Eine Spielart/-stufe auswählen

[Hauptmenü: PGSIBLR]

Mit diesem Computer können Sie sowohl Rubber- als auch Team-Bridge spielen! Sie können nicht nur die Spielart bestimmen, sondern auch noch eine von 9 Stufen für Rubber-Bridge festlegen. Vielleicht möchten Sie auch die „Schummelstufen“ austesten, um noch mehr Herausforderung zu meistern!

Um Stufen einzustellen, folgen Sie diesen Schritten:

- a. drücken Sie **ESCAPE** bis das Hauptmenü mit PGSIBLR angezeigt wird.
- b. drücken Sie ► bis G für Game level aktiv ist.
- c. bestätigen Sie mit **ENTER**.
Linie 1 zeigt 123456789TP; die aktuelle Stufe blinkt.
Linie 2 zeigt den Namen der Stufe
- d. blättern Sie mit ► auf die gewünschte Stufe. Bestätigen Sie mit **ENTER**.

Die Stufen sind im folgenden Abschnitt beschrieben. Details zur Abrechnung finden Sie im Anhang B am Ende der Anleitung.

a. Rubber Bridge

[Stufen: 123456789TP]

Die Stufen von Rubber Bridge (1 bis 9) sind aktiv in Verbindung mit der Option „Zufallsausgabe“. Jede Stufe wird mit 1, 2 etc. und mit dem Namen wie z.B. Rubber bridge 1 angezeigt. Je niedriger die Stufe, desto mehr Vorteile werden Nord/Süd gegenüber Ost/West haben.

b. Team mit 4

[Stufen: 123456789TP]

Diese Stufe wird mit T (Team of four) angezeigt und ist beim Computer voreingestellt. Bei dieser Spielart wird jedes Blatt 2mal gespielt. Einmal spielen Sie für Süd, dann spielt nur der Computer. Nach dem Ausspielen werden beide Resultate verglichen und die IMP-Abrechnung erstellt.

Wählen Sie diese Spielart aus, drücken Sie **ENTER**, wählen Sie die Ausgabeart, und spielen. Am Ende können Sie mit **ENTER** das Ergebnis sehen. Drücken Sie **ENTER** erneut, sehen Sie kurz Replaying, und der Computer spielt das Blatt erneut.

c. Computer spickt

[Stufen: 123456789TP]

Diese einzigartige Stufe wird mit P für computer Peaks angezeigt und gehört zur Spielart Team mit 4. In diesen Stufen wird dem Computer ein Vorteil eingeräumt - er darf Karten einsehen, die normalerweise nicht einsehbar sind. Sind Sie also nicht genug herausgefordert, sollten Sie diese Stufe einschalten und es wird sicher schwieriger für Sie, zu gewinnen! Der Computer ist auch stärker im defensiven Spiel und schwächer als Alleinspieler. Wir versichern, dass Pro Bridge 610 nur spickt, wenn diese Stufe aktiv ist.

2.3 Toneffekte AN/AUS

[Hauptmenü: PGSIBLR]

Ihr Computer verfügt über Toneffekte, um Ihnen besser über das Spielgeschehen zu informieren. Sie können jedoch den Ton jederzeit ausschalten.

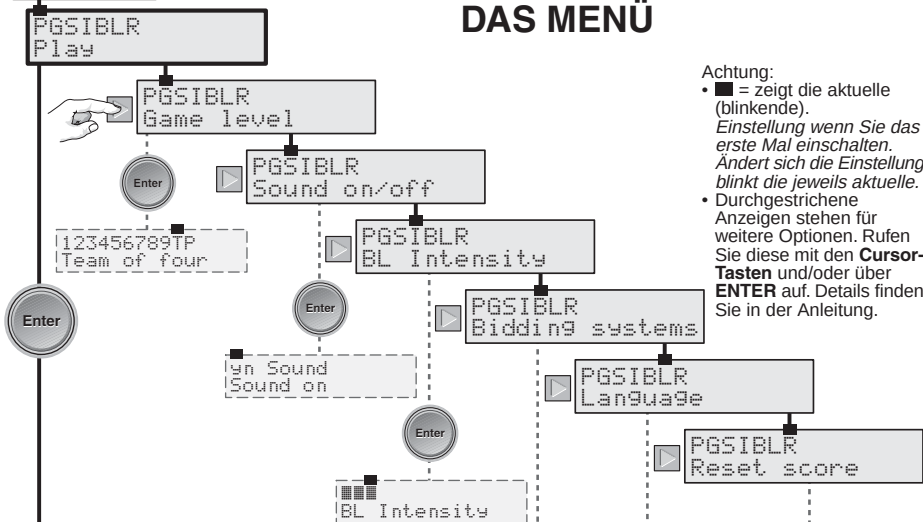
Um den Ton einzustellen:

- a. drücken Sie **ESCAPE** bis zum Hauptmenü PGSIBLR.
- b. blättern Sie mit ► bis S für Sound on/off gezeigt wird.
- c. drücken Sie **ENTER**.
Linie 1 zeigt on Sound und die aktuelle Einstellung blinkt
Linie 2 zeigt den Namen.
- d. blättern Sie mit ►, um S für Ton an oder n für Ton aus zu wählen.
Bestätigen Sie mit **ENTER**.

Das Symbol ✕ wird angezeigt, wenn der Ton abgeschaltet wurde.

DAS MENÜ

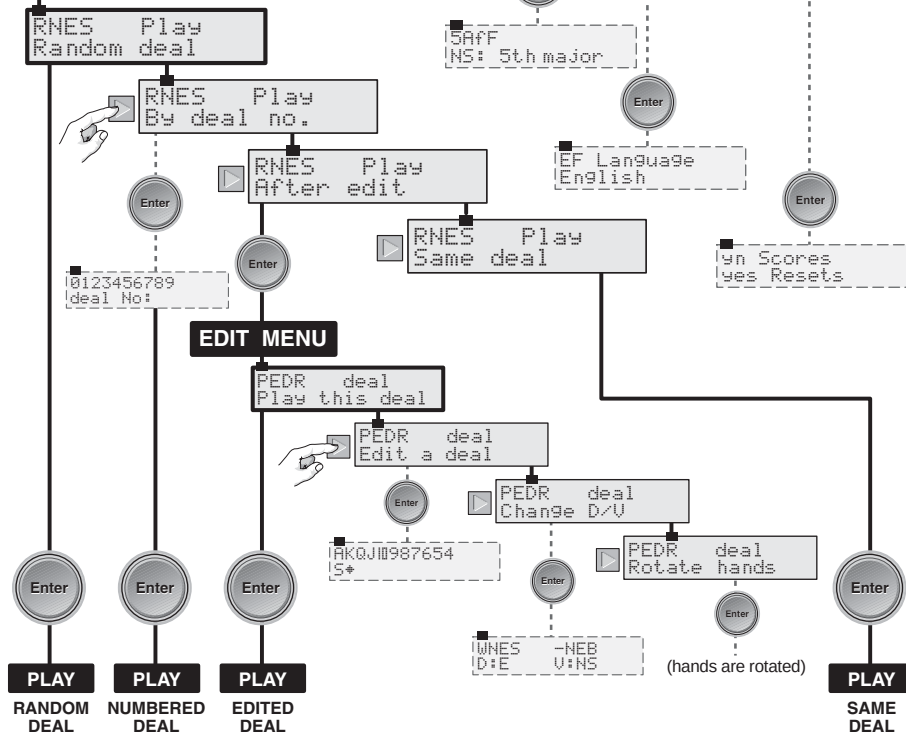
MAIN MENU



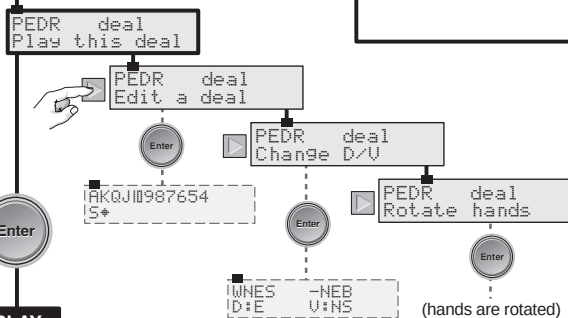
Achtung:

- = zeigt die aktuelle (blinkende).
Einstellung wenn Sie das erste Mal einschalten. Ändert sich die Einstellung blinkt die jeweils aktuelle.
- Durchgestrichene Anzeigen stehen für weitere Optionen. Rufen Sie diese mit den **Cursor-Tasten** und/oder über **ENTER** auf. Details finden Sie in der Anleitung.

DEAL MENU



EDIT MENU



2.4 Display einstellen

[Hauptmenü: PGSI~~B~~LR]

Spiele Sie bei schlechten Lichtverhältnissen, können Sie die Beleuchtung des Displays zuschalten! Drücken Sie die Taste **BACKLIGHT**, um das Licht an- und wieder auszuschalten. Anschliessend können Sie die Lichteinstellung über das Hauptmenü auswählen.

Folgen Sie diesen Schritten:

- drücken Sie **ESCAPE** bis zum Hauptmenü PGSI~~B~~LR.
- blättern Sie mit ► zum Buchstaben I und BL Intensity.
- bestätigen Sie mit **ENTER**.
Linie 1 zeigt bis zu 5 Symbole an ■■■■■
■■■ ist die schwächste Einstellung und ■■■■■ die stärkste.
Linie 2 zeigt den Namen BL Intensity.
- blättern Sie mit ► durch die Stärken. Treffen Sie die Auswahl mit **ENTER**.

2.5 Bietsysteme

[Hauptmenü: PGSI~~B~~LR]

Der Computer ist auf Standard American voreingestellt. Mehr Informationen zu den Bietsystemen finden Sie unter Anhang A.

Um ein System auszuwählen, geben Sie folgendes ein:

- drücken Sie **ESCAPE** bis das Hauptmenü mit PGSI~~B~~LR angezeigt wird.
- blättern Sie mit ► bis der Buchstabe B für Bidding systems blinkt.
- bestätigen Sie mit **ENTER**.
Linie 1 zeigt 5aFf und das aktuelle System für Nord/Süd blinkt.
5 = Standard American
(5th major)
► A = Acol
(Acol)
► f = Standard Französisch
(5th major f)
► F = Präzisionsbridge
(5th major F)
Linie 2 zeigt NS: und den Namen an.
- blättern Sie mit ►, und wählen Sie das gewünschte System für Nord/Süd.
- drücken Sie ▼, um auf Ost/West zu

BITTE BEACHTEN SIE: ERST OPTIONEN WÄHLEN, DANN SPIELEN!

Bitte wählen Sie zunächst alle Einstellungen bevor Sie das Ausspielen beginnen. Sie benötigen **ESCAPE** für die Optionsauswahl. Würden Sie **ESCAPE** während des Spiels aktivieren, wird dieses gelöscht.

wechseln. Linie 2 zeigt nun EW: mit dem eingestellten System.

- blättern Sie mit ►, um das gewünschte System für Ost/West einzustellen. Bestätigen Sie schliesslich mit **ENTER**.

2.6 Spracheinstellung

[Hauptmenü: PGSI~~B~~LR]

Ihr Bridgecomputer bietet die einzigartige Möglichkeit, in Englisch oder Französisch zu kommunizieren! Die Voreinstellung ist Englisch.

Um die Einstellung zu ändern, geben Sie wie folgt ein:

- drücken Sie **ESCAPE**, bis das Hauptmenü mit PGSI~~B~~LR angezeigt wird.
- blättern Sie mit ► bis L für Language angezeigt wird.
- drücken Sie **ENTER**.
Linie 1 zeigt EF Language und die eingestellte Option blinkt.
Linie 2 zeigt den Namen der Option.
- drücken Sie ► um E für Englisch oder F für Französisch zu wählen. Bestätigen Sie mit **ENTER**.

2.7 Abrechnung löschen

[Hauptmenü: PGSI~~B~~LR]

Sie können die Abrechnung jederzeit löschen.

Gehen Sie wie folgt vor:

- drücken Sie **ESCAPE**, bis das Hauptmenü mit PGSI~~B~~LR angezeigt wird.
- blättern Sie mit ► bis R für Reset score angezeigt wird.
- drücken Sie **ENTER**.
Linie 1 zeigt yn Scores und die

eingestellte Option ∇ blinkt.

Linie 2 zeigt den Namen der Option.

- d. drücken Sie $\blacktriangleright$, um ∇ für Ja oder ∇ für Nein zu wählen. Bestätigen Sie mit **ENTER**.

3. OPTIONEN DES AUSGABEMENÜS

Wie bereits in Abschnitt 2 erwähnt, verfügt Pro Bridge 610 über einige Optionen zur Kartenverteilung:

- R – Random deal
- $\blacktriangleright$ N – By deal no.
- $\blacktriangleright$ E – After edit
- $\blacktriangleright$ S – Same deal

Wir gehen im folgenden auf jede einzelne Option genau ein.

*Bitte beachten Sie, dass Sie mit **ESCAPE** jederzeit wieder zum Ausgabemenü zurückkehren. Schritte a und b sind aus diesem Grunde nicht immer notwendig.*

3.1 Zufallsausteilung

[Ausgabemenü: RNES]

Wählen Sie diese Option, wird der Computer die Karten automatisch verteilen und die Reizung beginnt sofort. Wollen Sie eine andere Verteilung, drücken Sie **ESCAPE** und **ENTER**. Die Ausgabe wird wiederholt.

Um die Zufallsausteilung zu wählen, gehen Sie wie folgt vor:

- a. drücken Sie **ESCAPE**, bis das Hauptmenü mit PGSIBLR angezeigt wird.
- b. ∇ blinkt, bestätigen Sie mit **ENTER** und das Ausgabemenü wird mit RNES angezeigt.
- c. Linie 1 zeigt RNES und die aktuelle Option blinkt.
Linie 2 zeigt den Namen der Option.
- d. drücken Sie $\blacktriangleright$, um R für Random deal aufzurufen.
- e. bestätigen Sie mit **ENTER**. Der Computer wird sofort die Karten verteilen und zu spielen beginnen.

3.2 Gespeicherte Verteilung

[Ausgabemenü: RNES]

Ihr Pro Bridge 610 hat tausende von gespeicherten Verteilungen, die Sie über das Menü aufrufen können. Dies bringt

nicht nur Abwechslung ins Spiel, sondern dient als perfektes Werkzeug zum Erlernen des Spiels. Jede Mischung (nummeriert von 1 bis 999.999) ist einzigartig und kann jederzeit abgerufen werden. Sie können mit dieser Funktion ein Blatt mehrmals spielen und so aus Fehlern lernen und Ihr Spiel verbessern!

Sie rufen eine gespeicherte Verteilung wie folgt auf:

- a. drücken Sie **ESCAPE**, bis das Hauptmenü mit PGSIBLR angezeigt wird.
- b. ∇ blinkt, bestätigen Sie mit **ENTER** und das Ausgabemenü wird mit RNES angezeigt.
- c. Linie 1 zeigt RNES und die aktuelle Option blinkt.
Linie 2 zeigt den Namen der Option.
- d. drücken Sie $\blacktriangleright$, um N für By deal no. aufzurufen.
- e. bestätigen Sie mit **ENTER**.
Linie 1 zeigt 0123456789, und 0 blinkt.
Linie 2 zeigt deal No.:
- f. wählen Sie die gewünschte Verteilung von 1 bis 999.999. Geben Sie eine Nummer ein, indem Sie eine Werttaste ($\mathbf{0/2/8}$...) drücken und mit **ENTER** bestätigen. Oder blättern Sie mit $\blacktriangleright$ oder $\blacktriangleleft$ und wählen Sie mit ∇ bevor Sie abschliessend mit **ENTER** bestätigen.

Beachten Sie, dass die anfangs blinkende 0 nicht als Option eingegeben werden kann. Versuchen Sie es, hören Sie einen Warnton.

Wurde **ENTER** gedrückt, teilt der Computer sofort die Karten aus und das Reizen kann beginnen.

3.3 Individuelle Verteilung

[Ausgabemenü: RNES]

Sie können die Mischung selbst bestimmen. Diese Funktion wird über das Bearbeitungs Menü ausgeführt, einer Unterfunktion des Ausgabemenüs. Wir beschreiben diese Funktion im Detail unter Abschnitt 4.

3.4 Wiederholung

[Ausgabemenü: RNES]

Diese Funktion ist ideal, um mit den gleichen Karten neue Strategien

auszutesten und Ihr Spiel zu verbessern. Ist ein Spiel beendet, können Sie diese Option starten und nochmals mit dem gleichen Blatt spielen.

Um die Funktion zu wählen, gehen Sie wie folgt vor:

- a. drücken Sie **ESCAPE**, bis das Hauptmenü mit **PGSIBLR** angezeigt wird.
- b. **P** blinkt, bestätigen Sie mit **ENTER** und das Ausgabemenü wird mit angezeigt.
- c. Linie 1 zeigt **RNES** und die aktuelle Option blinkt.
Linie 2 zeigt den Namen der Option.
- d. drücken Sie **►**, um **S** für **Same deal** aufzurufen.
- e. bestätigen Sie mit **ENTER**. Der Computer wird sofort die gleichen Karten verteilen und Sie können einen weiteren Versuch starten.

4. BEARBEITUNGSMENÜ

Wie bereits in Abschnitt 3.3 erwähnt, können Sie mit dem Computer verschiedene Optionen zur Bearbeitung von Funktionen aufrufen. Jede Möglichkeit beschreiben wir im folgenden.

So rufen Sie das Bearbeitungsmenü auf:

- a. drücken Sie **ESCAPE**, bis das Hauptmenü mit **PGSIBLR** angezeigt wird.
- b. **P** blinkt, bestätigen Sie mit **ENTER** und das Ausgabemenü wird mit **RNES** angezeigt.
- c. Linie 1 zeigt **RNES** und die aktuelle Option **RNES** blinkt.
Linie 2 zeigt den Namen der Option.
- d. drücken Sie **►**, um **E** für **After edit** aufzurufen.
- e. bestätigen Sie mit **ENTER**.

Der Computer zeigt nun **PEDR** Sie sind im Bearbeitungsmenü. **P** blinkt und **Play this deal** wird in Linie 2 als aktuelle Option angezeigt.

Blättern Sie mit **►** durch die weiteren Optionen:

```
P - Play this deal
► E - Edit a deal
► D - Change D/U
► R - Rotate hands
```

4.1 Individuelle Verteilung spielen

[Bearbeitungsmenü: **PEDR**]

Hiermit können Sie die Verteilung spielen, die Sie individuell eingegeben haben.

Gehen Sie wie folgt vor:

- a. rufen Sie das Bearbeitungsmenü (**PEDR**) auf.
- b. blättern Sie mit **►**, um **P** für **Play this deal** aufzurufen.
- c. drücken Sie **ENTER** und der Computer wird die Verteilung ausgeben.

4.2 Eine Verteilung bearbeiten

[Bearbeitungsmenü: **PEDR**]

Hiermit können Sie eine Verteilung programmieren! Ideal, um Hände nachzuspielen oder bestimmte Situationen erneut auszutesten.

Rufen Sie diese Option wie folgt auf:

- a. rufen Sie das Bearbeitungsmenü (**PEDR**) auf.
- b. blättern Sie mit **►**, um **E** für **Edit a deal** zu wählen.
- c. drücken Sie **ENTER**.
Linie 1 zeigt **AKQJ10987654** mit **S** für Süd und dem Symbol für Pik (♠) in Linie 2. Oben sehen Sie ausserdem alle 52 Karten abgebildet. **SOUTH** blinkt.

Sie können nun programmieren. Beginnen Sie mit Pik für Süd.

(1) Drücken sie eine Werttaste (**A/1/10...**), um die gewünschten Karten für Pik festzulegen. Nach Drücken jeder Taste wird die Karte von Linie 1 nach Linie 2 geschoben und Süd zugeordnet.

(2) Haben Sie alle Pik-Karten eingegeben, drücken Sie **2/2**, oder **3/3**, um eine andere Farbe zu aktivieren. Wiederholen Sie die Schritte unter 1.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Farben.

(3) Drücken Sie **WEST**, um das nächste Blatt zu programmieren. **WEST** blinkt. Linie 2 zeigt wieder Pik als aktive Farbe. Folgen Sie einfach den Schritten 1 und 2, um das Blatt für West einzugeben.

(4) Haben Sie alle Karten für West eingegeben, drücken Sie wieder **NORTH** und programmieren **NORTH** und schliesslich **EAST**. Hände können in einer beliebigen Reihenfolge programmiert

werden. Sie können mit **VIEW HAND** vor- und zurückblättern.

(5) Bestätigen Sie mit **ENTER** wenn Sie alle Hände eingegeben haben. Das Bearbeitungs Menü wird wieder auftauchen und **P** für **Play this deal** blinkt. Bestätigen Sie mit **ENTER**, und der Computer beginnt die Kartenausteilung.

Bitte beachten Sie unbedingt diese Punkte:

- geben Sie mehr als 13 Karten oder 1 Karte, die bereits vergeben ist, ein, ertönt ein Warnton.
- geben Sie weniger als 13 Karten ein, wird der Computer per Zufalls-generator weitere Karten zuordnen.
- Sie können jederzeit auch die Cursor-Tasten zur Eingabe nutzen.
- Eingabefehler können jederzeit korrigiert werden. Bsp. - haben Sie **Q** gedrückt, drücken Sie einfach **Q** nochmals, um die Eingabe zu löschen. Nutzen Sie Cursor-Tasten, löschen Sie die Eingabe durch Drücken von **▲**. Die Karte erscheint wieder in Linie 1.
- Sie können jederzeit abbrechen. Drücken Sie einfach **ESCAPE**.

4.3 Den Eröffner/die Gefahrenlage ändern

[Bearbeitungs Menü: **PEDR**]

Folgen Sie diesen Schritten, um den Eröffner oder die Gefahrenlage zu ändern:

- a. rufen Sie das Bearbeitungs Menü (**PEDR**) auf.
- b. blättern Sie mit **►**, um **D** für **Change D/V** aufzurufen.
- c. drücken Sie **ENTER**.
Linie 1 zeigt **WNES -NEB** mit **WNES** für West/Nord/Ost/Süd und **-** für keine Gefahrenlage.
N Nord/Süd gefährdet
E Ost/West gefährdet
B beide Seiten gefährdet
Linie 2 zeigt die aktuellen Einstellungen wie
D:N V:nil, wobei:
D:N = Eröffner Nord ist
V:nil = keine Gefahrenlage bedeutet
- d. blättern Sie mit **►** um **W**, **N**, **E**, oder **S** als Eröffner zu wählen. Bestätigen Sie die blinkende Option mit **▼** und sie erscheint in Linie 2. Wählen Sie

- E**, z.B., und dann **▼** wird Linie 2 **D:E** zeigen mit Ost als Eröffner.
- e. blättern Sie weiter mit **►** um **-**, **N**, **E**, oder **B** als Option für die Gefahrenlage zu wählen. Wählen Sie die blinkende Option mit **▼** und sie wird in Linie 2 gezeigt. Wählen Sie **E** z.B. und drücken **▼**, wird Linie 2 **V:EW** mit Ost/West gefährdet anzeigen.
 - f. bestätigen Sie mit **ENTER**, und kehren Sie zum Bearbeitungs Menü zurück. Die Anzeige für die Gefahrenlage wurde je nach gewählter Einstellung geändert.

4.4 Die Hände durchwechseln

[Bearbeitungs Menü: **PEDR**]

Sie können die Hände im Uhrzeigersinn durchwechseln. Wählen Sie diese Einstellung, wird folgendes geändert:

Hand/Eröffner:

Bisherige Einstellung	Neue Einstellung
Süd	West
West	Nord
Nord	Ost
Ost	Süd

Gefahrenlage:

Bisherige Einstellung	Neue Einstellung
Keine	Keine
Ost/West	Nord/Süd
Nord/Süd	Ost/West
Alle	Alle

Rufen Sie die Option wie folgt auf:

- a. Rufen Sie das Bearbeitungs Menü (**PEDR**), wie zu Beginn von Abschnitt 4 beschrieben, auf.
- b. Drücken Sie **►** und **R** wird für **Rotate hands** angezeigt.
- c. Bestätigen Sie mit **ENTER**, und der Computer wird die Einstellungen ändern wie zuvor gezeigt. Sie sehen wieder das Bearbeitungs Menü mit **P** für **Play this deal**. Um nun zu spielen, drücken Sie **ENTER**.

5. ZUSATZFUNKTIONEN

5.1 Alle Hände einsehen

Nach der Kartenausteilung können Sie alle Hände (auch die verdeckten) einsehen - drücken Sie einfach auf **VIEW HAND**. Zuerst wird **View: NS** und die Hände Nord und Süd angezeigt. Drücken Sie **VIEW HAND** erneut und Sie sehen

View:EW mit Ost und West. Betätigen Sie **VIEW HAND** noch einmal oder geben Sie **ESCAPE** ein, um ins Spiel zurückzukehren.

5.2 Regelverstösse

Ihr Computer akzeptiert keine ungültigen Eingaben! Versuchen Sie eine ungültige Eingabe, ertönt ein Signalton. Geben Sie eine gültige Aktion ein, um weiterzuspielen.

5.3 Tipp-Funktion

Ihr Pro Bridge 610 hilft Ihnen jederzeit gerne weiter! Drücken Sie einfach **HINT**, um Tipps für Ihr Spiel abzurufen. Der Computer wird den Tipp im Display anzeigen. Akzeptieren Sie mit **ENTER**. Oder drücken Sie **▲**, um den Tipp abzulehnen und eine eigene Eingabe zu machen.

5.4 Rücknahmen

Ändern Sie Ihre Absicht bevor Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** bestätigt haben, drücken Sie einfach **▲**, um abubrechen.

Die Eingabe wird zurückgenommen und Sie können weiterspielen.

5.5 Automatik

Sobald die Karten ausgeteilt sind, also jederzeit während des Ausspielens, können Sie den Computer so einstellen, dass er Ihre Rolle übernimmt. Drücken Sie **AUTO PLAY** und dann **ENTER**. Der Computer spielt alle Hände aus.

Sie werden kurz **Continuing** angezeigt sehen während der Computer die Karten ausspielt. Am Ende wird die Wertung gezeigt. Sie können nun das Spiel analysieren, indem Sie auf **HISTORY** wiederholt drücken. Details sehen Sie in Abschnitt 5.6.

Haben Sie **AUTO PLAY** gedrückt, jedoch **ENTER** noch nicht aktiviert, können Sie mit **▲** abbrechen.

5.6 Verlauf einsehen

Sie können jederzeit während des Spiels den Verlauf, z.B. vorhergehende Gebote, Stiche etc., einsehen. Rufen Sie die einzelnen Daten durch Drücken von **HISTORY** auf. Solange dieser Modus aktiv ist wird **History** in Linie 1 der

Menüanzeige erscheinen. Drücken Sie **ESCAPE**, um den Modus zu verlassen.

Sie können **HISTORY** mehrmals drücken und so durch den gesamten Verlauf blättern. Drücken Sie **ESCAPE** kehren Sie zum Endresultat zurück. Haben Sie **ESCAPE** gedrückt, wird der Computer den Verlauf automatisch durchblättern - bis schliesslich das Resultat angezeigt wird.

Dieser Modus ist erst nach der ersten Runde Gebote verfügbar.

5.7 Abrechnung einsehen

Sie können die Wertung jederzeit mit **SCORE** aufrufen. Details zur Wertung finden Sie im Anhang B.

- In Rubber-Bridge drücken Sie **SCORE** einmal, um **Score** und die Einzelwertungen zu sehen. Drücken Sie **SCORE** ein weiteres Mal und Sie sehen die kummulierte Wertung. Um das Spiel fortzusetzen, verlassen Sie die Anzeige durch Drücken von **SCORE** oder **ESCAPE**.
- Bei Team mit 4 drücken Sie **SCORE** und es werden die Wertungen für Nord/Süd und Ost/West angezeigt. Drücken Sie **SCORE** erneut, sehen Sie die Anzahl der bisherigen Spiele sowie den kumulativen IMP für beide Teams. Um das Spiel fortzusetzen verlassen Sie die Anzeige durch Drücken von **SCORE** oder **ESCAPE**.

Sie können die Abrechnung nicht einsehen solange aktuelle Wertungen des aktiven Spiels gezeigt werden. Wollen Sie neu beginnen, können Sie die Wertung wie in Abschnitt 2.7 beschrieben, löschen.

5.8 Spielmemory

Sie können Ihr Spiel jederzeit unterbrechen und das Gerät mit **GO/STOP** ausschalten. Ihr Spielstand bleibt bestehen und der Computer speichert das aktuelle Spiel und die Einstellungen. Schalten Sie einfach mit **GO/STOP** wieder an, um fortzusetzen.

6. TECHNISCHE ANGABEN

6.1 Die ACL-Funktion

Computer hängen sich manchmal auf. Dies ist auf statische Aufladung oder elektronische Störungen zurückzuführen und kann einfach behoben werden.

Stecken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Dies nimmt die Aufladung vom Computer.

6.2 Pflege und Wartung

Ihr Pro Bridge 610 ist ein präzises, elektronisches Gerät. Setzen Sie es nicht extremen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit aus. Vor Reinigen der Einheit, entnehmen Sie bitte die Batterien bzw. stecken Sie den Adapter aus. Verwenden Sie keine chemischen Mittel, da diese eventuell schädigen können.

Schwache Batterien müssen sofort ersetzt werden, da sie auslaufen und den Computer schädigen können. Bitte achten Sie auch auf folgenden Warnhinweis:

Achtung! Nutzen Sie alkaline oder Zink Carbon Batterien. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Arten oder neue und alte gleichzeitig! Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen, die nicht wiederaufladbar sind. Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien. Versichern Sie sich, daß die Batterien gemäß der Polaritätsvorgabe eingelegt sind. Leere Batterien müssen sofort aus dem Gerät entnommen werden. Schließen Sie die Anschlussklemmen nicht kurz!

Verwenden Sie einen AC-Adapter, muss dieser den Angaben unter 6.3 entsprechen. Wir empfehlen das Universalnetzteil von Saitek. Ein Adapter ist keine Spielware und muss sorgfältig gebraucht werden. Bitte beachten Sie folgendes bei der Nutzung eines Adapters: **Verwenden Sie einen zentrumspositiven Adapter mit Sicherheitsisolierung. Die Polarität muss klar gekennzeichnet sein und der Adapter muss den CEE 15 Standards entsprechen. Der Adapter muss regelmässig überprüft werden. Prüfen Sie den Kabelanschluss, das Kabel, das Gehäuse und andere Teile.**

6.3 Technische Spezifikationen

Tasten:	34
Display:	99mm x 74mm LCD mit Beleuchtung
Buzzer:	Piezo elektronisch (27mm)
Batterien:	3 x AA/AM3/R6
Maße:	240 x 155 x 40 mm

ANHANG A: INFORMATIONEN ZU BIETSYSTEMEN

Standard American

- 5 Majorfarben, best Minor.
- 1SA: 15-17; 2SA: 20-22.
Erwiderung: Sprungreizung, Stayman.
- 2T forcierend. Erwiderung: 2K weniger.
- Schwacher Zweier: 2 (K,C,P).

Acol

- Normal: 4er Major.
- 1SA: 12-14; 2SA: 20-22.
- 2T forcierend: Erwiderung: 2K weniger.
- Starker Zweier: 2 (K,C,P).

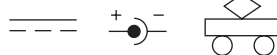
Französisches System

- 2SA: 20-21.
- 2T eine Runde forcierend: 2K .
Dann 2SA: 22-23 oder eine Farbe: 21-23.
- 2K Albarran. Erwiderungen mit Assen.
- Schwacher Zweier: 2 (C,P).

Präzisionsbridge

- 2SA: 20-22.
- 2T Albarran. Erwiderung mit Assen.
- Starker Zweier: 2 (K,C,P).

AC Adapter: 9V/300mA zentrumspositiv (optional)



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Bitte bewahren Sie diese Informationen auf!

Saitek behält sich das Recht auf technische Produktverbesserungen vor, ohne diese explizit zu publizieren.

ANHANG B: INFORMATION ZUR ABRECHNUNG

RUBBER-BRIDGE ABRECHNUNG:

Abrechnung für erfüllte Ansagen:

Pik oder Coeur: 30 pro Stich, falls verdoppelt, x 2.

Karo oder Treff: 20 pro Stich, falls verdoppelt, x 2.

Sans Atout: 40 für den ersten und 30 für jeden zusätzlichen Stich, falls zweifach verdoppelt, x 4.

Sind 100 Punkte erreicht, ist das Spiel gewonnen.

Obere Abrechnung:

	<i>Nicht Gefahr</i>	<i>Überstiche</i>	<i>Gefahr</i>
Unkontriert	Normaler Stichwert		Normaler Stichwert
Kontriert	100 pro Stich		200 pro Stich
Rekontriert	200 pro Stich		400 pro Stich

Kontriert oder rekontriert: addieren Sie 50 zu allen Punkten.

Slam:

	<i>Keine Gefahrenlage</i>	<i>Gefahrenlage</i>
Small Slam	500	750
Grand Slam	1000	1500

Strafen:

	<i>Keine Gefahrenlage</i>	<i>Gefahrenlage</i>
Unkontriert	50 pro Stich	100 pro Stich
Kontriert	100 für den ersten Stich	200 für den ersten Stich
	200 für jeden weiteren	400 für jeden weiteren
Rekontriert	wie kontriert jedoch x 2	wie kontriert, jedoch x 2

Rubber-Bonus:

Wird der Rubber in 2 Spielen gewonnen 700

Wird der Rubber bei 2:1 Spielen gewonnen 500

TEAM-ABRECHNUNG:

Punkte pro Blatt:

Jedes Blatt wird unabhängig abgerechnet. Es wird nicht kummuliert.

Punkte:

Die Abrechnung ist die gleiche wie bei Rubber-Bridge, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

1. Punkte für unvollständige Rubber sind nicht relevant.
2. Erfüllt ein Team den Kontrakt erhält es 50 Bonuspunkte pro Teilabrechnung, 300 bei Spiel ohne Gefahr und 500 für ein Spiel mit Gefahr.
3. Erzielt NS Punkte mit einem Blatt, wird diesselbe Punktzahl von OW abgezogen.
4. Der Abzug bei einem kontrierten Kontrakt mit Eröffner ohne Gefahrenlage beträgt 300 pro Stich ab dem vierten Stich.

Internationale Match Points:

Die Punktzahl des NS Paares für ein Blatt wird mit der Punktzahl des OW Paares summiert. Das Resultat wird dann auf IMPs umgerechnet mit Hilfe der unteren Tabelle. Die IMPs für alle gespielten Hände werden schliesslich als Abrechnung zusammengefasst.

Internationale Match Point-Wertung:

<i>Abrechnung</i>	<i>IMP</i>	<i>Abrechnung</i>	<i>IMP</i>
0 - 10	0	750 - 890	13
20 - 40	1	900 - 1090	14
50 - 80	2	1100 - 1290	15
90 - 120	3	1300 - 1490	16
130 - 160	4	1500 - 1740	17
170 - 210	5	1750 - 1990	18
220 - 260	6	2000 - 2240	19
270 - 310	7	2250 - 2490	20
320 - 360	8	2500 - 2990	21
370 - 420	9	3000 - 3490	22
430 - 490	10	3500 - 3990	23
500 - 590	11	>4000	24
600 - 740	12		

PROBLEMLÖSUNGEN

PROBLEM	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGEN
Das Gerät reagiert nicht richtig.	• Batterien sind nicht richtig installiert. • Batterien sind verbraucht oder beschädigt. • Batteriekontakte sind nicht sauber. • Ihr Gerät ist statisch aufgeladen.	• Installieren Sie die Batterien erneut (s. 1.1). • Ersetzen Sie Ihre Batterien (s. 1.1). • Säubern Sie die Kontakte an den Batterien und im Batteriefach. • Aktivieren Sie ACL (s. 6.1).
Das Display ist schwach und unleserlich.	• Batterien sind verbraucht oder beschädigt. • Schwaches Aussenlicht.	• Ersetzen Sie die Batterien. Aktivieren Sie falls erforderlich ACL (s. 6.1). • Drücken Sie auf BACKLIGHT und das Licht wird zugeschaltet. EL Intensity Stellen Sie die Intensität mit der entsprechenden Option ein (s. 2.4).
Der Computer macht ungültige Gebote.	• Batterien sind verbraucht oder beschädigt.	• Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer gibt keine Signale von sich.	• Ton wurde ausgeschaltet.	• Schalten Sie den Ton zu (s. 2.3).
Der Computer reagiert falsch.	• Ihr Gerät ist statisch aufgeladen. • Batterien sind verbraucht oder beschädigt.	• Aktivieren Sie ACL (s. 6.1). • Ersetzen Sie die Batterien. Aktivieren Sie ACL falls erforderlich (s. 6.1).
Der Computer akzeptiert Ihre Karte nicht.	• Die gewählte Karte befindet sich nicht in Ihrem Blatt. • Sie spielen falsch aus.	• Wählen Sie eine andere Karte aus. • Geben Sie eine andere Karte ein.
Der Computer zeigt den Verlauf nach Drücken von HISTORY nicht an.	• Sie sind nicht in der Gebots- oder Spielphase der Ausspielung. • Es wurden noch keine Gebote gemacht.	• Gebote oder die Ausspielen müssen schon passiert sein, um den Verlauf einzusehen. • Gebote müssen vor der Aktivierung HISTORY ausgeführt sein.
Der Computer akzeptiert Ihre Karte oder Farbe nicht beim Programmieren eines Blattes.	• Sie haben bereits 13 Karten eingegeben. • Die Karte befindet ist bereits vergeben. • Es sind keine Karten dieser Farbe mehr vorhanden.	• Sie können nicht mehr als 13 Karten pro Spieler auswählen. • Die Kartenauswahl sehen Sie im oberen Abschnitt der Anzeige. • Wählen Sie eine Karte aus der oberen Auswahl.
Die Wertung wird nach Drücken von SCORE nicht angezeigt.	• Sie hören einen Signalton, falls Sie versuchen, SCORE während der Ausspielung aufzurufen.	• Bestätigen Sie mit ENTER und drücken Sie dann SCORE.